

SEM FAMÍLIA, ESCOLA OU IGREJA. A AUSÊNCIA DE INSTITUIÇÕES DISCIPLINARES NO ADVERGAME MAIS FANTA, MAIS DIVERSÃO

Jordana Falcão Tavares
falecomjordana@gmail.com

RESUMO

O artigo aqui apresentado está contido na tese de doutorado defendida em abril de 2017 no programa de pós-graduação em arte e cultura visual da Universidade de Goiás. A pesquisa de doutoramento se ocupou da representação de uma noção de juventude construída pela marca de refrigerantes Fanta por meio de um advergame – jogo eletrônico desenvolvido para divulgar um produto ou marca. A proposta desse recorte é em princípio descrever brevemente o jogo em questão e os colaboradores que participaram da investigação, bem como a metodologia que foi se reconfigurando por situações que se apresentaram durante o processo de desenvolvimento da pesquisa. Na sequência, optei por um dos três tópicos que compõem o capítulo destinado a análise das falas dos sujeitos: declínio das instituições disciplinares. Esse item se refere às discrepâncias sentidas pelos colaboradores ao compararem a idealização do advergame à realidade que vivenciam e focam sobretudo nas ausências de menção à família, escola e igreja.

Palavras-chave: Educação da cultura visual, advergames, juventude.

1. PARA COMEÇAR

A maciça presença dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea traz a reboque dúvidas e temores sobre a conformação de um novo ambiente midiático e as mudanças socioculturais daí advindas. Foi a partir dessa preocupação que surgiu o interesse por perceber que sentidos os jovens atribuem às representações de juventude criadas em uma cultura visual comercial e gamificada, bem como verificar de que forma essa construção é recebida pelo público ao qual se destina.

Pensando nisso, para a pesquisa de doutorado elegi Mais Fanta, mais diversão, que de agora em diante o chamaremos de MFMD, como ponto de encontro com jovens colaboradores para debater sobre a noção de juventude proposta pelo jogo. Foi pautada pela educação da cultura visual que defini a bricolagem como metodologia, bem como ferramenta para análise dos dados coletados. Esse tipo de arranjo metodológico é flexível e permite reconfigurações de acordo com as demandas da pesquisa, como aconteceu mais de uma vez. Por outro lado, sua dimensão interpretativa se fundamenta na hermenêutica crítica e reconhece o caráter instável e, ao mesmo tempo, revelador da linguagem.

Desse ponto de partida, a pesquisa revelou algumas possibilidades de chegada, mas não pontos finais. Pelo menos três compõem o capítulo destinado a exame das opiniões dos colaboradores. Para esse recorte, optei por abordar apenas o declínio das instituições disciplinares e a ausência de menções à família, escola e igreja no advergame MFMD. Antes disso, apresento o jogo e a metodologia que contextualizam a investigação.

2. MAIS FANTA, MAIS DIVERSÃO

Advergame são estratégias mercadológicas que usam jogos especialmente desenvolvidos para promover marcas, produtos ou pontos de vista (MARKETING FURUTO, 2013). Mais Fanta, mais diversão foi o advergame desenvolvido para Fanta como parte uma complexa estratégia de marketing. Além do universo virtual do jogo que foi lançado em cerca de 180 países, a campanha publicitária contava também com filmes de 30 segundos divulgados em canais de TV aberta e disponíveis na internet. Como a ideia inicial era usar o advergame para disparar debates e reflexões sobre a noção de juventude ali representada, a primeira providência foi proceder a uma descrição minuciosa do site em questão, ou uma netnografia, pois se a etnografia se ocupa “[da] interação entre o pesquisador e seus objetos de estudo” (FONSECA, 1999 in SALES, 2012), a netnografia inclui a observação dos espaços virtuais, a participação em comunidades ou debates de internautas sobre o tema e o compartilhamento dos códigos simbólicos e linguísticos do ciberespaço, por exemplo (SALES, 2012).

O site (figura 1) que sediava a versão brasileira de MFMD era composto por pelo menos 14 jogos dispostos em cinco ambientes: a casa do Todd, Utopia, Floresta de Frutas, Cachoeira e a Cidade. No site estavam disponíveis também uma descrição de cada um dos 9 personagens que habitavam o universo – A galera Fanta - e seus gadgets, um ranking que listava a pontuação dos jogadores e um *comic book* (figura 2) que explicava o mote da narrativa. Os quadrinhos mostravam que na cidade de Utopia havia um relógio que marcava a hora para a diversão começar. Às 4 horas todos os jovens se encontravam ao redor da torre para brincar, paquerar, dançar etc. Mas aconteceu algo misterioso e a fonte de diversão que fazia o relógio funcionar quebrou. O guardião da torre do relógio, o único adulto da narrativa, avisava que agora restava pouco tempo até que todos tornem-se playless, ou sem-diversão, criaturas apáticas, entediadas e incapazes de se divertir. Frente a esse perigo, a Galera Fanta resolveu consertar a fonte e salvar a diversão. Essa é a narrativa que convida o público a participar do advergame e que deu origem a uma série de reflexões dentre as quais as que serão apresentadas a seguir.

Figura 1 - Vista geral do site de MFMD



Figura 2 - Trecho do comic book que explica a narrativa do adverggame



3. EPISTEMOLOGIA DA COMPLEXIDADE

Uma preocupação crescente entre cientistas, de modo geral – especialmente os das áreas de humanas e sociais - é construir maneiras de abordar seu objeto de forma holística, atentos ao seu entorno e às influências que recebe ou se impõe ao redor. Esse tipo de fazer científico demanda pesquisadores curiosos, capazes de entender os fenômenos em suas relações políticas, históricas, geográficas, biológicas etc., conforme o caso. Nesse tipo de abordagem é necessário transitar por conhecimentos e métodos rearranjando-os de acordo com a necessidade delineada pelo objeto. A bricolagem é um ato de negociação metodológica, uma costura de posicionamentos teóricos, um amálgama de ferramentas epistemológicas que resulta numa “epistemologia da complexidade” (KINCHELOE, 2007a, p. 16).

Ao pesquisador bricoleur (ou bricolador), cabe “ouvir” o objeto, deixando que ele se mostre e sinalize que perguntas devem ser feitas e como perguntar. Kincheloe (2007a) explica que “a bricolagem é (...) o processo de emprego de estratégias metodológicas à medida que são necessárias no desenrolar do contexto da situação de pesquisa” e Paraíso (2012, p. 33) complementa estas ideias ao afirmar que “usamos tudo aquilo que nos serve, que serve aos nossos estudos, que serve para nos informarmos sobre nosso objeto, para encontrarmos um caminho e as condições para que algo novo seja produzido”.

Me embasando nessa premissa, fui reconfigurando a metodologia à medida que o objeto e o contexto exigiram. Toda pesquisa começa com um planejamento, mas pesquisar é persistir e reinventar, por que ter um plano não assegura que as coisas sairão como o desenhado. No caso desta investigação, por exemplo, o planejamento, em vários momentos, foi motivo de frustração e não de segurança. É que minha rota inicial foi traçada e apresentada à banca na qualificação no começo de 2014. A ideia era entrar em contato com jogadores do adverggame que constavam no ranking disponível no site e convidá-los a participar da pesquisa respondendo questionários *on line*. Entretanto, não obtive qualquer adesão e optei por procurar outros possíveis colaboradores. Me vali de uma lista de contatos fornecida pelo LabTime, centro de desenvolvimento de cursos e materiais educativos para educação a distância da Universidade Federal de Goiás - UFG. Envei e-mail para alunos de escolas públicas de todo o estado que participaram em 2013 de um curso piloto de desenvolvimento de jogos junto ao centro. Sem resultados animadores.

Outro contratempo se opôs ao avanço da pesquisa: fui chamada para assumir a vaga de um concurso público em uma cidade do interior do estado. A mudança e a adaptação ao novo emprego demandaram tempo que deveria ser empregado na investigação. Tão logo possível cuidei de tentar finalmente formar o grupo que debateria MFMD e a noção de juventude ali apresentada. Tentei articular participantes em duas escolas da cidade, mas calendários acadêmicos, falta de acesso a computadores e difícil conexão com internet acabaram por impossibilitar as tentativas.

O tempo se impunha como fator determinante para realização do grupo focal tendo em vista o prazo final para defesa da tese. Mas, para além disso, ele afetou também a validade da ação publicitária e no fim de 2015 MFMD acabou sendo retido da internet. Fez-se necessário repensar não somente o grupo, mas a maneira de acessar o tema, visto que eu já que não podia contar com a interação dos jovens com o jogo. Depois de alguns ajustes, projetei a realização de grupos focais nos quais jovens debatessem sobre o universo de Fanta na mídia (TV e internet) e do jogo e procedi a visitas na escola vinculada à Universidade Federal de Goiás e na escola Municipal Bernardo Élis - EMBE. Enquanto negociava com a direção da primeira, recebi aceite da segunda.

A proposta acordada com a coordenação da EMBE foi promover encontros com alunos participantes do projeto Mais Educação já em curso na escola. O projeto acontece no contraturno dos estudantes e visa promover leitura, cinema, atividades lúdicas, reforço escolar e alimentação para manter os discentes em período integral. Com a ajuda do coordenador, foi formado um grupo de cerca de 15 colaboradores, entre 12 e 15 anos de idade, com o qual eu poderia finalmente realizar reflexões sobre MFMD. Vale pontuar que a escola fica localizada num bairro periférico da capital de Goiás, cuja população é sobretudo pertencente às classes sociais menos favorecidas, região marcada pela falta de infraestrutura e pela violência urbana. Mais uma observação importante a ser mencionada é que a participação de todos foi voluntária e consentida pelos seus responsáveis. Os jovens foram receberam explicações detalhadas sobre a pesquisa, decidiram como gostaria de ser identificados e foram informados de que poderiam suspender sua participação se preferissem.

Foram então 5 tardes de encontros em que apresentei aos alunos imagens e explicações sobre todo o universo de MFMD, seus ambientes, personagens, jogos. Levei também os filmes publicitários que contextualizam o advergame e procurei realizar atividades lúdicas como elaboração de cartazes, pesquisa de imagens na internet e rodas de conversa dinâmicas para aproximar o grupo dos debates sobre a ideia de juventude proposta por Fanta.

Quanto à dimensão interpretativa da pesquisa, também optei pela bricolagem, pois se fundamenta na hermenêutica crítica e reconhece o caráter instável e, ao mesmo tempo, revelador da linguagem:

Todos os aspectos do saber humano – também conhecido como interpretação – são filtrados linguisticamente, fundamentados contextualmente, saturados de poder, implicados em um determinado processo social, moldados por formas narrativas específicas e marcados por teorias tácitas sobre a natureza da realidade. (KINCHELOE, 2007b, p.106)

Assim, tanto as falas quanto os silêncios dos jovens participantes abriram muitas possibilidades de debates. A fim de organizar as análises, decidi por agrupar as questões levantadas em três linhas de pensamento que debatarei a seguir: 1. Declínio das instituições disciplinares; 2. Controle, consumo e identificação; e 3. Imperativo do gozo, hiperestímulo e tédio. Para esse texto, em especial, escolho dar destaque ao primeiro dos itens.

4. DECLÍNIO DAS INSTITUIÇÕES DISCIPLINARES

Durante o percurso em busca das origens do conceito de juventude registrei na tese várias mudanças nas formas de organização social e econômica que acabaram por incidir sobre a sociedade como um todo e esse grupo etário de modo específico. Instituições modernas como a escola, o exército e a família foram determinantes para a conformação da ideia de adolescência, mas essas organizações também foram postas em cheque revelando instabilidades a partir das quais os jovens continuam tendo que se repensar.

MFMD é um site composto por cinco cenários interativos: Utopia, Casa do Todd, Cidade, Floresta de frutas e Cachoeira. Algumas omissões revelam que o ambiente ficcional reproduz, em alguma medida, uma crise das instituições disciplinares ao ignorar presenças ainda comuns à juventude atual. Provocados sobre as semelhanças e diferenças entre o mundo de “Salvando a fonte” e a vida cotidiana, os colaboradores apontaram ausências pontuais como aeroporto, pizzaria, delegacia e feira, entre outras. Entretanto, as ausências que foram recorrentes em várias falas foram aquelas referentes à família, escola e igreja, as quais daremos mais atenção costurando outros apontamentos pertinentes.

4.1. *Cadê a família?*

A campanha de lançamento de MFMD traz poucas referências aos pais nos VTs ou no ambiente do jogo. Nem mesmo o *comic book* que registra a narrativa faz alusão à família. Uma vaga menção a adultos é presumida por meio das casas de dois jovens da Galera Fanta. É que ao clicar sobre esses ambientes, só temos acesso aos quartos dos personagens, do que se pode deduzir que os demais ambientes são compartilhados por seus familiares. Em outra das casas, o cenário é totalmente projetado para o personagem, sem menção a qualquer parente. A família, como porto seguro e medida da vida, é praticamente dispensável na realidade utópica de Fanta.

No segundo encontro do grupo focal, quando o diálogo girava em torno do VT “Manifesto à diversão!” e a importância do divertimento na vida, Adrielly enfatizou que a família era o mais importante para ela. No quarto encontro, propus que o grupo comparasse as cidades e casas que haviam desenhado com aquelas apresentadas por Fanta. Essa atividade deixou mais evidente as ausências que os participantes observaram ou sentiram no jogo. Dos 11 alunos que desenharam, 9 mencionaram a família, enquanto os outros dois preferiram não apresentar seus desenhos.

Perguntados sobre por que não existem adultos no universo do jogo, os participantes disseram ver essa falta como uma incongruência, uma impossibilidade. Adrielly apresentou a sua justificativa baseando-se no nome da cidade fictícia: “lá é uma mentira, uma utopia!” Marcela, por sua vez, completou: “uma imaginação, um sonho. O sonho de todas as crianças” (Grupo focal realizado em 23/06/2016). Ricardo observou que, sem adultos, as crianças estariam livres para fazer o que quisessem. Mas a primeira opinião sobre a falta de adultos como algo positivo não demorou a ser contestada entre os próprios colegas.

Keven disse que uma cidade assim seria uma cidade sem controle. Ramon reconheceu a importância dos pais em seu cotidiano quando perguntado sobre quais eram os adultos mais presentes em sua vida, ao que respondeu: os pais. A partir dessas falas, até Marcela repensou a função dos adultos: “os adultos... [servem] pra dar conselho, pra várias coisas. Principalmente quando a gente tem que tomar uma decisão errada. Eles falam: ‘minha filha, não faz isso. Isso não tá certo. Tipo quando eu queria matar meu primo (risos) ou fugir de casa...’” (Grupo focal realizado em 23/06/2016).

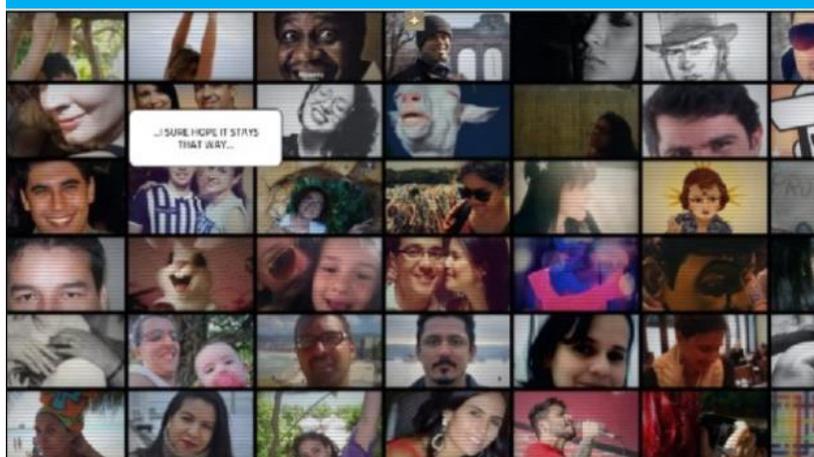
Para Sarti (2004) embora sejam únicas em sua dinâmica de funcionamento ou composição, as famílias tem papel fundamental na vida do jovem, pois o regulamentam socialmente:

Cada família constrói, assim, sua própria história, ou seu próprio mito, entendido como uma formulação discursiva em que se expressam o significado e a explicação da realidade vivida, com base nos elementos objetiva e subjetivamente acessíveis aos indivíduos na cultura e na sociedade em que vivem. Os mitos familiares, expressos nas histórias contadas, cumprem a função de imprimir a marca da família, herança a ser perpetuada (p. 118).

A partir da afirmação de Sarti podemos constatar que é em família que os jovens dão sentidos a experiências vividas. É também na família que os jovens exercitam a alteridade ao trazerem consigo traços de identificação com outros grupos – compartilham interesses musicais ou esportivos, por exemplo - para o diálogo/embate com esse núcleo: “Nas relações dos jovens com a família joga um papel fundamental a forma como esta incorpora esses ‘outros’, estranhos ao meio familiar, que o jovem traz pra casa, por que ele neles se reconhece, sendo parte essencial da busca de sentido para a sua existência pessoal” (SARTI, 2004, p. 123).

Em Utopia não há embates ou diálogos já que os protagonistas estão entre iguais. Só um adulto aparece em toda a narrativa: o “guardião da fonte”, mas em momento algum ele interage com os demais personagens. Isolado em uma sala de controle, ele assiste a ação da Galera Fanta por visores que mostram também o rosto de jogadores que entraram nos desafios e seus amigos no Facebook (figura 3).

Figura 3. Tela final do adverggame MFMD



As fotos dos participantes sendo exibidas remetem ao que Sibilía (2015) chamou de consumidores controlados, pois deixa claro que Fanta tem acesso a suas informações e imagens disponibilizadas na rede. Sérvio (2015) concorda com Sibilía (2015) no que concerne à emergência de uma sociedade de controle. Para Sérvio, uma premissa dessa sociedade é controlar/monitorar preferências e hábitos das pessoas para orientar a economia no sentido de adquirir mais eficiência. Considerando que o consumo é ativo e são os sujeitos que conferem significados outros às mercadorias, é necessário que o mercado mantenha seu público sob exame constante para suprir e alimentar novas demandas:

1. Em manifesto à diversão, a galera Fanta propaga que a diversão é o mais importante.

Como afirmam Sturken e Cartright (2001), é fundamental inserir-se com eficiência no intenso jogo de bricolagem e contra-bricolagem entre empresas e consumidores. Ao mesmo tempo em que as pessoas no momento do consumo frequentemente subvertem das mais diversas formas os significados originais para os quais os bens foram produzidos, o mercado por sua vez aproveita-se desta criatividade estudando-a para realimentar sua linha de produção (SÉRVIO, 2015, 334).

Para Sibília (2015), ao contrário do que parece, não é difícil para o sistema econômico ter acesso aos dados daqueles que transitam no mundo virtual. Por meio das redes sociais e dos aparelhos eletrônicos, os próprios usuários tornam pública sua inserção na sociedade de controle:

Esse meticuloso “trabalho” individual que agora realizamos, e que não deveria ter pausa, não é empreendido em obediência à pesada obrigação moral de cumprir regulamentos e evitar castigos, como ocorria sob a lógica do confinamento disciplinar; ao contrário, tudo isso hoje se faz por prazer. E desperta o interesse dos demais, tecendo-se assim uma rede muito eficaz de permanente controle mútuo (SIBILIA, 2015, p. 175).

A fala dos participantes da pesquisa se alinha a essa ideia quando mencionam sua participação no Facebook entre as principais atividades que realizam online. Quando perguntados sobre o que fazem na internet, o grupo se dividiu. Paulo, por exemplo, afirmou que apenas joga; Adrielly, disse que fica conectada para assistir a vídeos de youtubers e séries, mas quando Alana revelou que seu principal passatempo na rede é mesmo o Facebook, pelo menos mais cinco colegas (Carlos Daniel, Adrielly, Marcela, Ramon e Carlos) concordaram. Alana usa o site para publicar fotos que faz de si mesma e de seu cotidiano, Ramon para “conversar com as meninas” e os demais colegas para se manterem em contato com os amigos. Embora os usos sejam diferentes, a participação de todos em sites como Facebook termina por transformar suas ações em dados a serem utilizados nas páginas que visitaram voluntariando informações valiosas para empresas anunciantes que sustentam o sistema.

4.2. *Cadê a escola?*

Ao procurar definições sobre a ideia de juventude, percebe-se que o conceito ganhou em importância quando foi tomado como um período de formação técnica e intelectual para a entrada no mercado de trabalho. Em Utopia, os personagens gozam de responsabilidades ou direitos como dirigir e morar sozinho ou produzir apetrechos tecnológicos, mas não há alusão a instituições educacionais ou profissionais. Sibília (2012) acredita que o enfraquecimento do papel do Estado e o afrouxamento das instituições de controle como a família e o professor geram um descompasso entre a realidade dos jovens de hoje, notadamente naquilo que diz respeito ao consumo e às tecnologias e também à escola, que permanece em grande medida, estruturada sobre a lógica disciplinar moderna.

A geração personificada no jogo é a de nativos digitais ou screenagers, ou seja, geração que “(...) nasceu [a partir da] na década de 1980 e interage com os controles remotos, joysticks, mouses, internet, pensam e aprendem de forma diferenciada. Aprendem com a descontinuidade, aceitam que as coisas continuem mudando sem se preocupar com um final determinístico”. (RUSHKOFF, 1999, p. 33 in ALVES, 2005). Sujeitos que, assim como os colaboradores da pesquisa, estão constantemente conectados por meio de aparelhos celulares, computadores ou tablets e usam a internet como um espaço tanto privado – quando substituem os diários por blogs, por exemplo - quanto público - ao compartilhar músicas, vídeos, imagens etc. Para Palfrey e Gasser (apud PESCADOR, 2010) essa turma leva uma vida offline apartada da internet, mas também online usando aparelhos como smartphones e as redes de relacionamentos para criar personas online. Daí a urgência da maioria dos colaboradores em se sentirem incluídos e ativos em redes sociais como Facebook e grupos de whatsapp. Essa representação virtual é uma exigência da sociedade de controle baseada na lógica capitalista contemporânea em que tudo alimenta o mercado. Assim, se o sujeito moderno era disciplinado e entre suas características desejáveis estava o autocontrole e a normatização, o sujeito contemporâneo deve ser ele mesmo gerido como marca, criando uma imagem pública por meio da qual seja possível expressar-se (SIBILIA, 2012).

Numa sociedade fortemente midiaticizada, fascinada pela incitação à visibilidade e instada a adotar com rapidez os mais surpreendentes avanços tecnológicos, em meio aos vertiginosos processos de globalização de todos os mercados, entra em colapso a subjetividade interiorizada que habitava o espírito do ‘homem-máquina’, isto é, aquele modo de ser trabalhosa-mente configurado nas salas de aula e nos lares durante os dois séculos anteriores (SIBILIA, 2012, p. 49).

Utopia é mais um espaço de atuação dessa persona online. Ali as imagens pessoais devem ser construídas para serem consumidas por jovens. A escola tradicional torna-se desnecessária e obsoleta nesse sentido, pois seu modelo disciplinar pouco mudou desde seu surgimento e continua dando pouco ou nenhum espaço para visibilidade dessas marcas pessoais em processo de autogestão. A escola continua pautada na transmissão do saber do professor para o aluno, exigindo disciplina e docilidade, se contrapondo à índole exploradora dos jovens de hoje (SIBILIA, 2012). Ou, utilizando o jargão publicitário, em “Salvando a fonte” a escola não seria o veículo certo para o tipo de mensagem – jovialidade - que se quer transmitir ao público alvo – os pares. Mesmo estranhando seu corpo discente da atualidade, a escola ainda é importante lugar de aprendizado e sociabilidade (SIBILIA, 2012) e, por esta razão, merece a nossa atenção frente aos desafios pelos quais tem passado.

A educação escolar sempre preconizou atenção e consciência pela seleção dos estímulos aos quais deve se ater. Ler e escrever pressupõem um tempo linear e um avanço gradativo. Mas para o sujeito contemporâneo os estímulos são tantos e tão sucessivos que pouco chega a se alojar na consciência, suas “vivências são dominadas pela percepção” (SIBILIA, 2012, p. 119). A lógica predominante nos dias de hoje é o esfacelamento, a sobreposição, mas sem necessariamente a composição de uma narrativa única, como nos videogames. Em “Salvando a fonte”, por exemplo, existem algumas possibilidades de entender os

acontecimentos. Há um comic book contando a história em que tudo se baseia, mas ele tem pouco destaque porque a narrativa usa como estratégia motivar os jogadores a recontarem a história à medida que exploram os espaços e jogos: “no caso dos videogames, por exemplo, quando se aprende a usá-los, é claro que ocorrem aprendizagens e pensamentos, mas estes não parecem ser reflexivos, conscientes e racionais, baseados na explicação ou na interpretação, e sim em ‘uma eficácia operativa que não necessita de consciência’” (SIBILIA, 2012, p. 119 -120).

Esse novo jovem consumidor de Fanta tem sido rascunhado a partir da reconfiguração socioeconômica neoliberal tanto quanto da revolução tecnológica. Em se tratando da escola, sua dinâmica de aprendizagem é também fragmentada e contingente, ou seja, em grande parte motivada pela necessidade de responder a uma provocação:

Esta geração não consegue simplesmente ficar parada, sentados em seus lugares, enquanto o professor discorre em aulas expositivas. Para eles, por exemplo, não faz sentido ler um manual de um aplicativo ou de um jogo para saber usá-lo. Os nativos digitais preferem, num processo de tentativas e erro, ir se apropriando da lógica do programa ou do jogo, para utilizá-lo. Esse processo pode revelar uma forma de aprendizagem, que não é baseada em informações/instruções, mas numa busca que parte daquele que precisa aprender, fuçar, explorar (PESCADOR, 2010, p. 4).

Embora não haja no cenário da educação institucionalizada o estilo de vida encenado no *advergame*, “*Salvando a fonte*” parece ir ao encontro daquilo que os jovens esperam e que o mercado de hoje valoriza, pois se baseia na espontaneidade, na aprendizagem por engajamento (aprender fazendo) e na autorrealização. No último encontro com os colaboradores, lancei ao grupo uma pergunta sobre onde os personagens do jogo adquirem formação, dando ênfase a atividade de Floyd, que constrói artefatos tecnológicos:

Pesquisadora: A gente falou quando conheceu o mapa que a cidade não tem escola. Como é que eles (personagens) aprendem?

Carlos Daniel: Nas ruas, nos jogos.

Ricardo: Pode ser que ele (Floyd) é bem interessado e quer descobrir as coisas. (Grupo Focal realizado em 27/06/2016)

Essas falas reiteram a ideia de que o mercado (e a vida) atualmente requisita e celebra novas competências que nem sempre são adquiridas por meio da educação formal. De acordo com Sibilía (2012, p. 48):

Nossa época convoca as personalidades a se exibir em telas cada vez mais onipresentes e interconectadas. (...) os novos ritos trabalhistas requerem outras habilidades e disposições corporais e subjetivas, ao mesmo tempo em que desprezam certas capacidades ou aptidões antes valorizadas, mas que são consideradas cada vez menos úteis. (...) hoje se estimulam a criatividade e o prazer, inclusive nos ambientes laborais. E, é claro, também nos outrora circunspectos territórios escolares. (...) Sem esquecer, por outro lado, que tudo isso se dá numa cultura que enaltece a busca da celebridade e a satisfação instantânea, exaltando valores como a autoestima, a aparência juvenil e o gozo constante.

Ao omitir a escola em Utopia, Fanta não diminui a importância da juventude como período de preparação para o mercado de trabalho, mas destaca valores dos dias atuais em sintonia com as expectativas e demandas contemporâneas. Sociabilização, criatividade, experimentação e realização, por exemplo, são reafirmados como necessários para o desenvolvimento intelectual e afetivo dos jovens, especialmente em se tratando de um espaço de interação virtual.

4.3 *Cadê a igreja?*

As duas primeiras ausências citadas pelos colaboradores, família e escola, acabam convergindo para a terceira ausência que eles apontaram: a igreja. Admito que fui surpreendida quando reclamaram tal falta, pois é um aspecto de pouca significância em minha vida. Entretanto, de acordo com Sofiati (2009, p. 2), a religião tem se tornado acolhedora para os jovens que não encontram perspectivas em outras instituições:

A condição social dos jovens na sociedade atual é uma das principais circunstâncias desse cenário [ascensão do neopentecostalismo], já que esta se encontra destituída de um ancoradouro seguro. Assim, também é apresentada uma caracterização dos jovens brasileiros, com suas necessidades e perspectivas. As estruturas sociais, políticas e culturais encontram-se fragilizadas e uma parcela dessa juventude busca refúgio no universo religioso. Há, atualmente, três grandes ausências na sociedade brasileira: ausência de educação formal, de empregabilidade possível no mercado de trabalho e a descrença no universo político. A precariedade da educação, a restrição de emprego e o esvaziamento ideológico da política colocam essa categoria social em uma situação de grande fragilidade e falta de perspectiva para o futuro. A ida para o religioso é uma das saídas para esse segmento social, sendo as instituições religiosas a principal forma de organização juvenil na sociedade brasileira atual.

Um levantamento do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas feito em 2010 contou cerca de 35 milhões de jovens entre 15 e 24 anos no país. Nessa faixa etária, somente pouco mais de 3.480 milhões se declararam sem religião, ou seja, apenas por volta de 10% dos jovens não tem vínculos religiosos – embora isso não represente participação ativa em grupos religiosos. Mesmo manifestando uma compreensão rasa sobre a função das instituições religiosas em suas vidas, os colaboradores encontram ali grupos de interação:

Pesquisadora: E a igreja, vocês começaram a falar e não terminaram... Quem vai a igreja?

[Quase todos levantam a mão e começam a dizer para quais igrejas vão.]

Pesquisadora: Só você, Ramon, que não vai a igreja?

Ramon sinaliza que vai sim.
Ricardo: É bom, você tira seus pecados.
Pesquisadora: E quais são os seus pecados? Pode contar?
Ricardo: Xingar, teimar com minha mãe!
Pesquisadora: Você vai a igreja? [Me dirijo ao Paulo que agora permanece calado, mas já havia mencionado algo sobre religião]
Paulo afirma com a cabeça.
Pesquisadora: Você vai por que quer ou por que seus pais te levam?
Paulo: Por que eu quero.
Pesquisadora: Vocês tem amigos na igreja?
Paulo: Sim.
Pesquisadora: E o que vocês fazem juntos na igreja?
Paulo: A gente ora, a gente come... (Grupo Focal realizado em 23/06/2016)

Talvez a igreja supra a falta de espaços de sociabilidade, pois enquanto faltam parques, praças e outros equipamentos públicos, todas as cidades do país contam com pelo menos um espaço dedicado à religião.

Sofiati (2009) atribui o crescimento do movimento religioso entre os jovens contemporâneos à falta de espaços para socialização. Nas décadas de 60 e 70 do século passado os jovens se juntavam em torno dos sindicatos e movimentos estudantis. Nos anos 80, os encontros eram promovidos por meio de movimentos sociais, como a pastoral da juventude. Nos anos 90, movimentos culturais e lúdicos, como hip hop, crescem em popularidade entre os jovens. A partir dos anos 2000, a chamada “terceira onda” os aproximou dos movimentos religiosos, especialmente dos carismáticos e pentecostais. Santos (2005) complementa dizendo que o avanço desse movimento tem a ver com a divulgação do sagrado nos meios de comunicação como rádios, TVs, shows, internet etc. As mídias tornaram o transcendente acessível e as igrejas evangélicas introduziram novas dinâmicas – com música e danças, por exemplo - aos cultos tornando-os atrativos aos jovens.

Em uma das atividades feitas no grupo, pedi que desenhassem a cidade que consideravam ideal. Adrielle, Kauane, Janderson, Marcela e Keven fizeram questão de posicionar a igreja entre as construções urbanas. Admirada com a recorrente menção ao tema, já que não sou praticante de nenhum credo, tentei insistir sobre o assunto para conhecer a opinião dos demais alunos e perguntei quem frequentava a igreja. Ramon, Ricardo e Paulo terniram reconhecendo a importância da religião e afirmaram participar de missas e cultos com as famílias.

Para Santos (2005, p. 167), não “há como desconsiderar o importante movimento produzido pelas igrejas pentecostais e neopentecostais na contenção de problemas sociais”. As igrejas gozam de credibilidade junto às comunidades e acabam por assumir certas responsabilidades que deveriam ser do poder público, como tornar-se um espaço de lazer entre os jovens. Hoje é nas igrejas que os jovens encontram espaços e pessoas com quem podem aprender, compartilhar experiências e sentirem-se parte de algo. Quando perguntados sobre aprendizados além dos curriculares, uma das colaboradoras revelou competências desenvolvidas a partir da comunidade religiosa de que faz parte:

Pesquisadora: E você, Kauane, aprendeu a tocar violão fora da escola? Quem te ensinou?
Kauane: Eu fico na igreja, né? Ai o Paulo Neto (membro da congregação) me ensinou. (Grupo Focal realizado em 27/06/2016)

Para Moreira (apud SOFIATI, 2009, p. 3), o “neopentecostalismo é a face religiosa do neoliberalismo” por se colocar como uma escolha possível num cenário que apresenta e valoriza as múltiplas possibilidades de escolhas, mas dificulta acessos e nega oportunidades, especialmente aos mais pobres. A adesão à religião desempenha, portanto, a importante função de conferir pertencimento a um grupo ou a uma comunidade, lacuna cada vez mais sentida na contemporaneidade. Entretanto, pode funcionar como uma nova instituição disciplinar a medida que regula a vida prática, definindo o que é certo e errado, “pecado e boa ação”, como falou o colaborador Ricardo em citação anterior. Essa constatação abre uma discussão, entre outras, sobre laicidade na escola. Debate que deve ser amplo ao mesmo tempo que profundo, motivo pelo qual não tratei o tema, pois entendo que é apenas vicinal ao assunto proposto nesta investigação.

5. PARA NÃO CONCLUIR

Como previamente esclarecido, o debate aqui apresentado se situa no campo de estudos da Cultura Visual. A intenção foi pensar sobre como objetos que fazem parte do cotidiano dos alunos suscitam discussões pedagógicas e ao mesmo tempo despertar no grupo reflexões sobre mensagens – especialmente as comerciais – que lhes são oferecidas. O principal resultado da pesquisa está mesmo na certeza de uma não conclusão, ou seja, de uma contingência formada interação da pesquisadora com o grupo configurado.

Desse encontro o que se pode afirmar é que cada sujeito participante é definido por trajetórias, experiências e histórias pessoais que incidem sobre sua visão das narrativas do jogo. A cerca do recorte que propus abordar, vale destacar que mesmo que o universo de MFMD alimente o sonho da diversão contínua os próprios colaboradores questionaram essa ideia. Isso por que demonstraram compreensão sobre o valor da formação escolar, a importância dos pais e da igreja balizas ou referências nas suas relações com essas instituições e com o mundo. Nesses círculos, admitem sentem-se seguros, aprendem valores, recebem conselhos e ensinamentos, carinho e cuidado, e até limites diante de excessos, quando necessário.

Foi importante dar-me conta de que esses adolescentes não vislumbram como ideal possível uma vida baseada no hedonismo proposto por Fanta. Esse trabalho revelou que as falas dos sujeitos jovens as vezes podem parecer inocentes ou desconexas, mas a um olhar mais acurado, ficam evidentes reflexões pertinentes sobre suas experiências, sobre o que sentem e o que pensam. Se não é bastante promover reflexões como as que foram desenvolvidas com os participantes desta pesquisa, podemos oferecer aos alunos a experiência de aguçar seus pensamentos sobre as imagens e artefatos que os rodeiam. Não se trata, como colocam Tavin e Anderson (2010, p. 67) de “um apelo aos professores para que se tornem terroristas psíquicos, a destruírem o verdadeiro prazer que os alunos sentem em relação à cultura popular. Esta oferece oportunidades consideráveis de fuga, fantasia, alegria e sonhos”, especialmente frente à realidade de um cotidiano cada vez mais difícil e hostil. Mas, é possível conciliar a ludicidade contida em imagens e objetos da mídia e momentos de diversão acompanhado por reflexões que estimulem a construção de uma visão crítica do mundo, da vida, da escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- IBGE. **Perfil dos municípios brasileiros**. Disponível em http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/economia/perfilmunic/2012/defaulttab_pdf.shtm acesso em 03.03.2016
- KINCHELOE, Joe L.(a) Introdução – o poder da bricolagem: ampliando os métodos de pesquisa In KINCHELOE, Joe L e BERRY Kathleen S. **Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- KINCHELOE, Joe L.(b) Redefinindo e interpretando o objeto de estudo. In KINCHELOE, Joe L e BERRY Kathleen S. **Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- MARKETING FUTURO. **O que é adverggame (advergaming)**. Disponível em <http://marketingfuturo.com/o-que-e-adverggame-advergaming/>. Acesso em 24/10/2013.
- PARAÍSO, Marlucy A. Metodologias de pesquisa pós-crítica em educação e currículo: trajetórias, pressupostos, procedimentos e estratégias analíticas. In MEYER, Dagmar E. e PARAÍSO, Marlucy. **Metodologias de pesquisa pós-crítica em educação**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2012.
- PESCADOR, Cristina M. **Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais**. Anais do V Congresso internacional de Filosofia. Caxias do Sul, 2010.
- SANTOS, Edmilson S. dos. Juventude e religião: cenários no âmbito do lazer. **Revista de Estudos da Religião**. São Paulo | Nº 3 | 2005 | pp. 161-177.
- SARTI, Cynthia A. O jovem na família: o outro necessário. In: Vannuchi, Paulo e Novaes, Regina (org.), **Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo; 2004. p. 115-29.
- SÉRVIO, Pablo Petit P. **Imagens de publicidade e ensino de arte: reflexões para uma Educação da Cultura Visual**. 2015, Tese de doutorado. Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes. A escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- **O homem pós-orgânico. A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- SOFIATI, Flávio Munhoz. **Religião e juventude: os jovens carismáticos**. 2009. Tese de doutorado. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo.
- TAVIN, Kevin; ANDERSON, David. A Cultura Visual nas aulas de Arte do Ensino Fundamental: uma desconstrução da Disney. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Cultura Visual e Infância: quando as imagens invadem a escola...** Santa Maria: Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 2010, p. 57-69.